



Mailt uns an:
womoteam@t-online.de

Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
e-mail: womoteam@t-online.de
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 109

Januar 1999

WoMo goes to Net!

Ein neues Jahr hat begonnen, und wir eröffnen es mit einem Knall! Viele wissen es schon: Seit Anfang Januar sind auch wir im Netz, zippen uns durch diverse Webpages, schreiben und empfangen e-mails.
Auf diese Art haben wir schon einige neue Kontakte geknüpft, von denen wir hoffen, das sie auch dem Club zugute kommen. Aber auch einige, die sonst kaum oder nicht schreiben, haben uns "wiederentdeckt".
An dieser Stelle möchten wir uns zuerst einmal bei denen bedanken, die uns auf verschiedene Art und Weise beim Einstieg in die digitale Kommunikation geholfen haben: Dieter Hucke, Scott-Falk Hühn, Frank Meurer und Jörg Vogtschmidt.
Und das ist unsere e-mail Adresse:

womoteam@t-online.de (was sonst?)

Bei dieser Gelegenheit möchte ich diejenigen unter euch, die ebenfalls im Netz vertreten sind (und das sind überraschend viele), auf eine SPC-Webseite hinweisen, die von unserem Clubmitglied Jörg Vogtschmidt geführt wird und unter folgender URL zu erreichen ist:

http://home.t-online.de/home/ jvogtschmidt/homepage.htm

Und natürlich gibt es auch weiterhin die SPC-Webseite von Frank Meurer unter:

http://helga.nt-fs.fh-koeln.de/ %7emeurer/spc.html

Somit möchten wir auch gleich auf eine Anregung von Christof Odenthal eingehen: Die Veröffentlichung einer Liste von e-mail und Homepage-Adressen aus dem User-Kreis. Wir haben schon enorm viele gesammelt und finden diesen Vorschlag völlig in Ordnung. Da aber auch wir uns in gewissem Maße an den Datenschutz halten müssen, werden wir nur die Adressen ausdrucken, die wir von Euch per e-mail zur Veröffentlichung bereitgestellt bekommen. Diese werden wir uns ausdrucken. Somit haben wir dann "etwas in der Hand".

Johan Koning möchte über unser Info noch alle Leser auf die Website der HCC-Sinclair-gg aufmerksam machen:

www.hobby.nl/~sinclair-gg

(Wer Probleme hat, das Tilde-Zeichen zu finden: STRG+ALT und "+". WoMo).
Es gibt eine niederländische und eine englische Version.
Neben Infos über die HCC-Sinclair-gg kann man dort auch viel Info über SPC, SUC, ASC (Scene+) und das ZX-Team bekommen. Für einen schnellen Zugang könnte man im eigenen Browser die Option „Figuren laden" ausschalten.

Termine, Termine

Das Gemeinschaftstreffen der SGG/HCC findet am 20. März 1999 (in Houten?) statt. Weitere Termine der SGG sind:
1. Mai (Oops!) und 3. Juli 1999 in Houten.

ZX-Team Treffen vom 26.-28.3.99 in Dietges bei Fulda

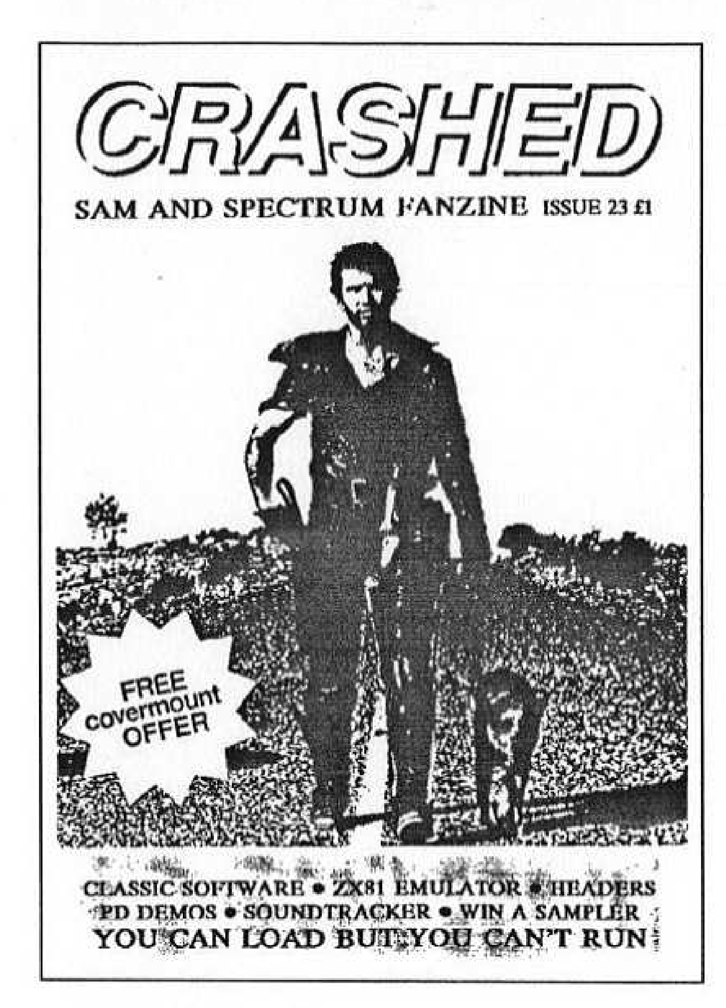
Auf zur Geburtstagsfeier des kleinen schwarzen Türstoppers. Denn der ZX81 wird volljährig! Nähere Informationen für Interessierte gibt es bei
Peter Liebert-Adelt, Lützowstraße 3, 38102 Braunschweig, Telefon 0531/ 34 22 38 und auf der Webseite unter *http://www.zx81.de*.

SPC Treffen in Mönchengladbach am 1. und 2. Mai 1999

Unser diesjähriger Termin zieht hoffentlich wieder mehr Leute an, als im vergangenen Jahr. Getroffen wird sich wieder in der heimeligen Atmosphäre des DRK-Hauses.

Spectrumtreffen in Wittenberg am 4. und 5. September 1999

Unter der Leitung von Norbert Opitz (SUC/ SPC) findet dieses Treffen statt. Es ist das erste uns bekannte in den FNL (Sachsen-Anhalt). Näheres dazu folgt noch.



... *is back!*

Im Novemberheft konnte man im Kommentar von Andy Davis noch die Frage, was an Papermags bleibt nachlesen, das eventuell CRASHED dazugehöre, wenn man dort jemals wieder in die Gänge käme.

Im Dezember berichteten wir dann, das Dave Fountain als neuer Herausgeber CRASHED weiterführen wolle.

Und heute nun teilen wir euch mit, das Ausgabe 23 vor uns liegt! Geplant sind 6 Ausgaben pro Jahr mit jeweils 20 (oder auch mehr) Seiten DIN A4. Geboten werden attraktive Preisrätsel und freie Software zum Heft. Als Sonderangebot kann man diese 6 Ausgaben für 5 Pfund abonnieren.

Ein Konto gibt es nicht mehr, wer also Dave mit einem Abo unterstützen will, sollte sich direkt an ihn wenden:

Crashed Fanzine, c/o Dave Fountain
11 Camel Road, London E16 2DE

Euro - teuro ?

Nachstehender Artikel aus dem Kölner Stadtanzeiger vom 7.1.99, erinnert mich sehr an einen Artikel von Herbert Hartig im vergangenen Jahr.

Sinclair- und SAM-User haben es da einfacher. Um auszurechnen, wieviel Euro 1000 DM bei einem Eurowert von 1,9558 sind, genügt die Direkteingabe:

PRINT 1000/1.9558 -> 511.29972 Euro.

Umgekehrt geht's auch:

PRINT 511.29*1.9558 -> 999.98 DM

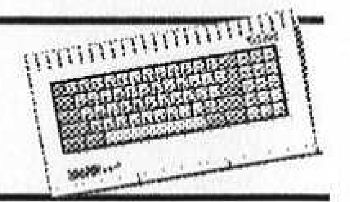
(da sieht man mal, wie wichtig die Nachkommastellen sind!).

Euro

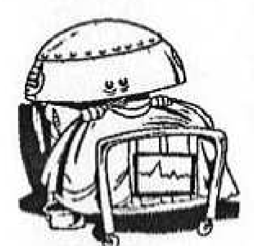
Mit einem kleinen Hilfsprogramm der bayerischen Software-Firma Alpenland können Euro-Berechnungen mit einem einfachen Tastaturbefehl erledigt werden. Das Programm EuroPlusQuick läuft im Hintergrund und rechnet bei Bedarf markierte Zahlenwerte in Euro um. Dies funktioniert mit Microsoft Word und Excel sowie in anderen Windows-Textverarbeitungen.

Nach der problemlosen Installation müssen zunächst die aktuellen Euro-Kurse der 18 Währungen eingegeben werden. Die am meisten verwendete Währung wird dann ausgewählt, indem die Flagge des entsprechenden Landes angeklickt wird. Wenn Zahlenwerte dieser Währung in Word oder Excel markiert werden, wandelt sie der Tastaturbefehl Steuerung + U in Euro um. EuroPlusQuick kann als eingeschränkte Demo-Version kostenlos im Internet (http://www.alpenland.com) heruntergeladen oder gegen Einsenden eines mit drei Mark frankierten Rückumschlags an Alpenland Datenschutz, Bahnhofstraße 91a, 82284 Grafrath, auf Diskette bestellt werden. Wer auch die Stellen hinter dem Komma angezeigt haben will, benötigt die Vollversion zum Preis von 49,50 Mark. (ap)

DIE SEITE FÜR DEN



Liebe SAM Freunde!



Die SAM-Szene verändert sich zur Zeit in doch großem Ausmaß. Wer die nachstehenden Nachrichten liest, muß fast schlimmes annehmen.

LCD äußerte sich zum Beispiel besorgt, das die Qualität bei Persona durch zu viele Aktivitäten leiden könne. Auf der anderen Seite sind wir aber froh, das nicht schon wieder etwas sang- und klanglos verschwindet.

Deshalb möchte ich euch an dieser Stelle auch nochmal auf die ***SAM Community*** aus dem Dezember-Info hinweisen. Ich habe auf jeden Fall schon reagiert und warte nun noch auf ein "Feedback".

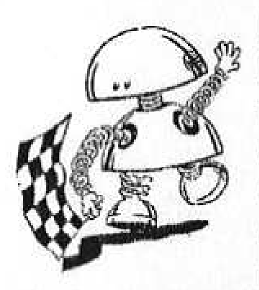
Natürlich habe ich auch schon diverse SAM-Webpages besucht - und in Gästebüchern Spuren hinterlassen. Es soll auch ein SAM-Chat Forum geben, dieses habe ich aber noch nicht gefunden. Was wir brauchen, ist Kommunikation untereinander. Ihr könnt dabei helfen!

SAM Supplement gibt mit Ausgabe 52 auf!



Diese Nachricht hat mich wirklich betroffen gemacht. Denn sie bedeutet, das Ausgabe 52 die letzte dieses hervorragenden Diskmagazines war. SAM Supplement hat mir immer durch seine besonders gute Mischung zwischen Spielen, Utilities, Grafik-, Musik- und die vielen erklärenden Hilfsprogramme sehr gut gefallen. Über eine Übernahme oder einen Ersatz ist mir bisher nichts bekannt.

Persona übernimmt FRED Publishing



Eine der interessantesten Neuigkeiten, die uns über unsere neue email-Adresse erreichten, kam von Malcolm Mackenzie: Persona hat den "Big Boy" Fred Publishing übernommen.

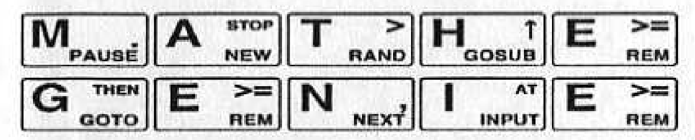
Zitat von Malcolm dazu: Now I don´t have to change the scrolly in "Lemmings"!

Das FRED Magazin soll ebenfalls wiederkehren, jedoch unter dem neuen Managment von George Boyle. Viel Glück George - und versuche den Standard zu halten.

Desweiteren teilte uns Malcolm mit, das `Kaboom` nach Aussage des Programmierers Ende März/Anfang April fertiggestellt sein soll.

Und: BLITZ 9 ist kurz vor der Veröffentlichung, dieses Dsikmagazin bleibt uns also ebenfalls erhalten!

Johan Koning hat das gemacht, was wir uns erhofft hatten: Er hat das Listing zu



(aus Info 107, November 1998)

abgetippt und dabei einige Fehler beseitigt, sowie etwas Kosmetik betrieben. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und wer an diesem geänderten Programm Interesse hat, kann sich wie immer bei uns melden. Wir sind aber auch für weitere Vorschläge immer offen, sowie für eure Programme, die wir gerne veröffentlichen. Doch nun gebe ich das Wort an den Autoren.

Hallo Wolfgang,

Ich habe den Artikel über das „Mathegenie" Programm gelesen, und mir das Listing angeschaut.
Das war ja wirklich aus der alten Kiste, nicht? Nein, nein, das ist nicht böse gemeint, sondern ein Hinweis auf die Art, wie das Programm programmiert ist.
Es scheint mir kein originales Spectrum (Sinclair?) Program zu sein, mein Eindruck ist, das es durch einen Liebhaber nach Spectrum/Sinclair übersetzt wurde. Aber darauf werde ich später in diesem Schreiben nochmals zurück kommen.
Zuerst über dein Ergebnis, ich habe tatsächlich eine bessere Lösung gefunden.

Aufgabe: nutze die Zahlen 9, 2, 9, 10, 1, 10, 7 und bilde die Summe 693.

Lösung:

9 * 9 = 81, es bleiben: 81, 2, 10, 1, 10, 7
81 - 10 = 71, es bleiben: 71, 2, 1, 10, 7
71 + 1 = 72, es bleiben: 72, 2, 10, 7
72 - 2 = 70, es bleiben: 70, 10, 7
70 * 10 = 700, es bleiben: 700, 7
700 - 7 = 693, und alles benutzt.
(die Endsumme 693 natürlich nicht)

Dann dieser „Oops" in der Spielschirmabbildung. Wenn man Zeile 920 auf folgende Art ändert, ist das Problem gelöst:

```
920 PRINT AT 20,0;" IN ";r;"  SPIEL"+("EN"
      AND r <>1);"."
```

Wenn man aber diesen „Oops" beseitigt hat, sollte man einem anderen „Oops" auch aus dem Weg gehen. Dafür muß man die Zeilen 760 und 770 auch ändern:

```
760 ........ " PUNKT"+( "E" AND x <> 1); " DAZU"
770 ........ " PUNKT"+( "E" AND t <> 1)
```

Aber es gibt noch einen „Oops", der wesentlich mehr 'Schaden' macht, bei der Frage: „FERTIG?", wird nicht kontrolliert, ob man alle Zahlen benutzt hat !
Man könnte auf diesen Art und Weise ohne alle Zahlen zu gebrauchen, ein 100% Score bekommen.

Zum Beispiel:

7 * 10 = 70, es bleiben: 70, 9, 2, 9, 10, 1
70 * 10 = 700, es bleiben: 700, 9, 2, 9, 1
700 + 2 = 702, es bleiben: 702, 9, 9, 1
702 - 9 = 693, es bleiben: 693, 9, 1
Frage: „FERTIG (j oder n)?" Antwort : „j"
und hoppla: wieder 5 Punkte dazu.

Das Ganze zusammen mit der fraghaften Weise, wie das Programm programmiert ist hat mich veranlaßt, das ganze Programm neu zu gestalten. Das neue Program und das Listing schicke ich hierbei mit.

Wenn ich auch noch einige Anmerkungen auf das 'original' Programm geäußert habe, heißt das ganz und gar nicht, das es eine totale Missgeburt ist. Der Gedanke hinter dem Spiel und die Freude am Spiel waren und sind großartig. Ich hatte große Mühe, um diesen Artikel fertig zu schreiben, weil das Programm so verlockend ist. „Mathe-Lorelei" oder „LoreleiMathe" hätte man es auch ruhig nennen dürfen.

Um diesen Artikel nicht zu lange zu machen werde ich noch einen anderen Artikel schreiben, in dem ich einige DO's und DON'Ts (was das programmieren in Basic anbelangt) besprechen will. Dabei kommen dann noch einige Vorschläge zum übersichtlicheren Programmieren.

Jetzt werde ich nur einige Anmerkungen zu dem Programm äußern:

Man sollte nicht GOSUB-Routinen für Programmteile gestalten, die man im Ablauf des Programmes auch nur einmal benutzt. Beispiel: GOSUB 100 und GOSUB 200.

Man sollte niemals mit einem GOSUB nach einem Programmteil springen, wenn das Programmteil nicht mit einem RETURN endet. Beispiel GOSUB 900 und dann in Zeile 940 .... GOTO 1000.

Man sollte auch keine überflüssigen Zeilen aufnehmen. Beispiel Zeile 1210: GOSUB 900 ist eigentlich ein GOTO 900, siehe hier oben.Dadurch wird in Zeile 1220 das GOSUB 1000 niemals benutzt.

Auch der vorzeitige Aussprung aus einer FOR/NEXT-Schleife ist nicht vom feinsten. Beispiel: die Zeilen 1050 bis 1130.

Ich muß ehrlicherweise sagen, das ich im neuen Programm den frühzeitigen Sprung aus der FOR/NEXT-Schleife nicht geändert habe. Teils weil ich zu faul war, teils weil es in diesem Programm kein Probleme gibt.

In einem folgenden Artikel werde ich unterrichten wie man das (meistens) richtig machen kann.

Zum Abschluß dieses Artikels wünsche ich allen Lesern ein glückliches Neues Jahr.

Johan Koning

In Kürze

Farbmonitor gesucht!

Wolfgang Berndt, nun auch stolzer Besitzer eines Spectrum +2A, sucht dazu einen passenden Monitor (mit Ton wäre schön, aber nicht unbedingt notwendig). Wer im Club also einen Monitor entbehren kann, der kann sein Angebot machen an:

Wolfgang Berndt, Friedberger Str. 92c
61169 Friedberg, Tel. 06031/2963
e-mail: berndt@ipfb.net

Kevin Gurd ist umgezogen.

Kevin Gurd, dessen EPROM-Service in Ausgabe 106 vorgestellt wurde, ist umgezogen. Miles Kinloch teilte uns dankenswerterweise seine neue Adresse mit:

Kevin Gurd, 40 Tristan Close, Calshot
Southampton SO45 1BN, England

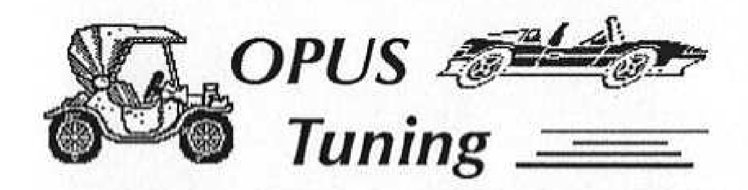
CK Déjà Vu CD ROM



Eine der besten deutschen Computerzeitschriften der Anfangszeit war zweifelsohne "Computer Kontakt". Viele von uns haben dieses Magazin gekannt. Die CK bot für die damalige Zeit allerhand für die unterschiedlichsten Computertypen, ideal für Nostalgiker!

Glücklicherweise gibt es über Michael Kloss (und René Achter) jetzt wieder eine Möglichkeit, ein Stück Computer Geschichte in Form einer CD zurückzuholen. Die beiden haben nämlich seitenweise CK's eingescannt. Ihnen fehlen nur noch wenige Hefte aus der Anfangszeit. Vielleicht kann jemand helfen, die Hefte bekommt ihr umgehend zurück. Nähere Informationen bekommt ihr von:

Michael Kloss, Rheinstr. 14, 56348 Kestert Tel. 06773/91914 sowie auf der Webseite: ***http://home.rhein-zeitung.de/~sinclair/ck.html***



Seit mehreren Jahren habe ich die OPUS schon im Einsatz, und bin insgesamt sehr zufrieden. Der größten Nachteil der Opus ist wohl die relativ lahme Ladegeschwindigkeit. Beim Durchforsten meiner Sammlung an Programmen ist mir ein Artikel aufgefallen, der wohl bisher nirgends erschienen ist.

Zu diesem Artikel gibt es insgesamt 40 Din-A-4 Seiten, die aufgrund des Umfanges (Assembler-Listings und Tabellen) nicht abgedruckt werden, sondern bei mir oder Wolfgang zum Kopieren angefordert werden können.

Noch eins: Dieses „Werk" ist nicht auf meinen Lorbeeren entstanden, es steht leider auch kein Hinweis auf den Verfasser drin. Wer diese Artikel „wiedererkennt", gebe bitte Wolfgang oder mir Bescheid.

Worum es geht: Der IC, der in der Opus die Diskzugriffe regelt, wird in diesem Artikel mit externer Software angesprochen, und kann somit Zugriffe wesentlich schneller gestalten. Diese Routinen sind zum Einbinden in eigene Programme gedacht, aber vielleicht bekommt ja jemand die komplette Einbindung als neues OPUS-ROM hin, wie damals die Doppel-EPROM mit Version 2.1 und 2.22.
So, jetzt kommt der Original-Wortlaut eines Absatzes auf Seite 35, einfach um einen Eindruck von der Art des Artikels zu geben, dessen Assemblercode übrigens komplett in deutsch kommentiert ist :

Nutzung der vollen Geschwindigkeit des FDC

Das Opus Discovery ist mit einer recht einfachen Software ausgestattet und nutzt daher nicht die volle Geschwindigkeit des WD1770 (Das ist der IC, der die Zugriffe auf die Diskette regelt, ein Floppy-Disk-Controller „FDC").

Aber es ist relativ einfach, eigene Routinen zu schreiben, die die volle Geschwindigkeit nutzen. Keine besonderen Programme sind dazu notwendig.

Als erstes muß eine Diskette formatiert werden, bei der die Sektoren in der numerischen Folge kommen, also 0,1,2,3,4 usw (Sektorversatz=1)

Dies kann erreicht werden, indem die Sektorschrittweite auf 1 gesetzt wird. Dadurch können die Sektoren alle nacheinander gelesen werden, ohne daß der FDC lange suchen muß. Wenn die Sektoren dann noch die Größe 512 oder 1024 Bytes haben, werden die Schreib/Leseoperationen auch schneller.
Die Zugriffsgeschwindigkeit kann auch noch gesteigert werden, indem die Funktion des Multisektorladens verwendet wird. Da aber kein Hardwarezähler vorhanden ist, muß die Software dies übernehmen. Dazu wird das BC-Register verwendet. Wenn der Befehl gestartet wird, wird ganz normal das Sektorregister mit der Nummer des ersten Sektors geladen, allerdings wird jetzt nicht mehr auf das Ende des Sektors, sondern des gesamten Datenblocks gewartet, außerdem muß nach dem Bearbeiten des Datenblockes eine Zwangsunterbrechung ausgelöst werden.

Das folgende Programm [1] liest 18 Sektoren ab dem 1. Sektor der Spur 0 in den Screen. Anmerkung: Die Diskette muß mit einer Sektorschrittweite von 1 formatiert sein.
Ende des Originalartikels;
(An dieser Stelle folgt ein Assemblerlisting von ca 3/4 Din-A-4 Seite, frei relozierbar)

freundliche Grüße von

Dieter Hucke, Korbacher Straße 241
34132 Kassel, Tel.: 05 61/4000 491

Umfrageaktion an ehemalige Spectrum-Programmierer! Der zweite in dieser Reihe ist:

Jon Ritman.

From: Jon Ritman
<jritman@argonaut.com>

Question-Form for Ex-ZX-Spectrum Programmers

> ?: On which games/for which companies have you worked in the ZX Spectrum time ?

Namtir Raiders (ZX81) - Artic Computing
Cosmic Debris; 3D Combat Zone;
Dimention Destructors; Bear Bovver;
Match Day - Ocean
International Match Day; Batman;
Match Day II; Head over Heels

***> ?: Where, and on what projects do you work now ? (If it's not a secret ...)
On what type of machine / operation-system will this game be developed ?***

I'm currently at Argonaut Software (with Jez San, another ex-spectrum dude) working on a couple of games:
Reeco - N64
Racers - Dreamcast & PC

> ?: Are there any things that you ever want to program in your life ?

Not in particular

> ?: Do you have any contacts with ex-Spectrum-Programmers ?

I see several at shows and of course I see Jez nearly every day

> ?: Do you know Spectrum Emulators for PC etc., and what do you think about them? (What do you think about more powerful Emulators e.g. for Arcade-Machines or the Sony Playstation).

I tend to just use the emulators for a bit of nostalgia with my own games - they seem very clever bits of software but If one works I don't bother looking at any others

***> ?: Sir Clive states in an interview of the english magazine „Personal Computer World" (PCW, Issue May 1998). „There no really innovation / technical change now - it's all just Wintel-Stuff. It's just all got bogged down. The designs are very clumsy nowadays. They're not taking risks at all, they're just making the same sort of machines. ... Take parallel computing - it's ridiculous, it should have happend by now. Computers should be hundreds of time more powerful than they are now. They're also absurdly expensive for what they do. Very little of the price is from processing power".
What do you think technical innovation ?***

He is right to say there is less innovation but the yearly increase in power is so great that in real terms the price has fallen - as an example I bought a profession business machine in 1983 that cost 6000 DM, it had 64k RAM and a 6 MHz Z80, for that price today I get a whole lot more. You also have to take inflation into account, 6000 DM in 1983 would be far more now.

***> ?: Sir Clive also says: „I don't use the internet at the moment, I get frustrated by the speed. If they would sort that out, then I would use it. But I think it's a most marvellous thing, it's amazing what can be done with it. I just don't want to use it while it's so slow."
What do you think about the internet ?***

We have a 2 mbit link at Argonaut so speed is not a problem - overall I love the net, so easy to find out anything

> ?: Even after such bright games like EA Sports FiFa 98 World Cup-Soccer or Lucas Arts Shadow of the Empire: Has the Software-development / innovation also reached a state of what I will describe as „just getting better graphics -with new hardware - but gameplay won't grow with this" ?

Where are the new ideas ? (I just take a walk through a forest, when I looked at a trail of ants. I think „Here's the idea for Lemmings". So, just looking into the nature could bring original ideas). Or take Trashman ... where you just have to empty Trashcans. Or Cyclone, where you just have to rescue people with your Helicopter.

> ?: What is your opinion about software innovation?

I agree that there is less innovation in game design and that's due to the sheer cost of making a game, in 1983 it cost around 120.000 DM to make Match Day, today it can cost a million pounds - people are less willing to take a chance with that much at stake. I also think that what people would put up with in a game in the eighties is no longer enough, many spectrum games are little more than a sub level in a game like mario 64

> ?: Personal Questions: (Maybe answered if you want): When was your birthdate ? Where do you live now ?
Would you like to tell any private future plans / wishes ?

I was born on the 26th September 1956
I live in Enfield, North London
The future... I just want to make great games

> ?: Should I include your email-address in the published article ? Yes (see below)

> ?: Do you have any (email-)address of the following persons/companies which



was once famous on the Sinclair ZX Spectrum:

Sandy White (of Zombie Zombie, published by Quicksilva) - I did have but I've lost it
Andrew Hewson (Hewson Consultants)
Anyone of Ultimate (now RARE Software, they did Diddy Kong Racing on N64 ?) - Rare don't read their email I'm afraid
Simon Brattel (Design Design Dark Star etc.)
A couple of years ago simon's address was crem@cix.co.uk but I haven't tried it for 2 years
Imagine -> Denton Designs; Durell (Scuba Dive), Beam Software (published by Melbourne House, Beam now has done KKND on the IBM PC), Melbourne House, Don Priestley (of Dictator, Popeye, Jumbly, Maziacs / DkTroniks), Matthew Smith (of Manic Miner / Jet Set Willy)
3D Starstrike (3D Realtime Software) - Ian Oliver of Realtime can be found at Cross Products (look them up on the net)
Jonathan Smith (of Pud Pud, Ocean); Derek Brewster (Jasper, Adventures etc., Micromega), Ian Livingstone (now Deathtrap Dungeons on PSX (Eidos/Asylum?)); Bo Jangeborg (of Fairlight)
Bernie Drummond (of Head over Heels, Ocean) - Bernie doesn't have email
Anyone of Hudson Software (of Stop the Express, Bomberman, Bubble Buster); Anyone of Psion Software (of Matchpoint); Boris Baginski (of Tempest, BB Design, German Software)or anyone else you know I think of

Bernhard Lutz, Hammerstraße 35
76756 Bellheim, Tel.: 0 72 72 / 9 21 07
e-mail: luzie@iname.com

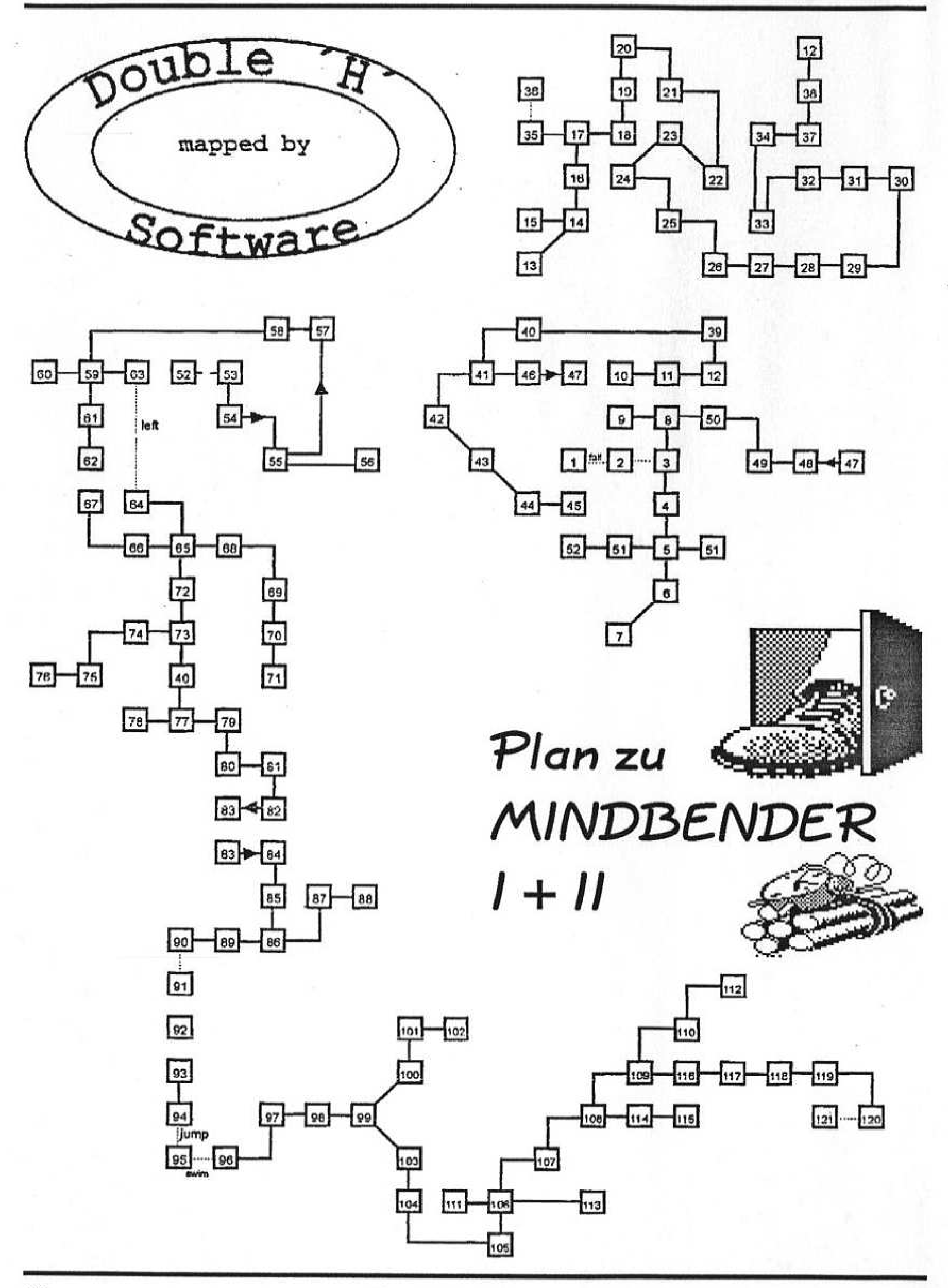
Spiellösung: The Mindbender

Hallo Adventurefreunde!!

Willkommen zu einer weiteren Folge unserer Adventurelösungen hier in der Clubzeitung. Heute wollen wir uns das Programm „The Mindbender“ ansehen. Dabei handelt es sich um ein zweiteiliges Textadventure, das seinerzeit unseres Wissens vom Label Gilsoft veröffentlicht wurde. Bei diesem Adventure schlüpfen wir in die Gestalt eines Agenten, der die Aufgabe hat, die Mindbender Maschine zu finden und zu zerstören. Bei diesem Gerät handelt es sich nämlich um eine Maschine, die die Gedanken der Menschen erfassen und, was weitaus schlimmer ist, beinflussen kann. Damit ist natürlich niemand mehr Herr seiner selbst und deshalb muß das Ding aus der Welt geschafft werden, koste es was es wolle. Damit sind wir genügend mit Informationen versorgt und wissen, was zu tun ist. Aber vor die Lösung haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt und so dürfen wir einige Rätsel erwarten, die der Lösung harren. Vom Umfang des Programmes her läßt sich festhalten, daß wir 121 Locations betreten werden, bevor es zu Ende gebracht ist. Das Programm ist also kein Vertreter der einfacheren Adventure. Doch kommen wir, bevor wir uns ins Geschehen stürzen noch zum beiliegenden Plan und seinen Locations. Auf unseren mehr oder weniger geordneten Wegen treffen wir auf folgende Locations und Gegenstände:

001) Sitting at the desk at the office / quill pen, telephone, desk diary
002) In a small cell / bell push, loose flagstone
003) In a corridor that runs north-south
004) Halfway along the cell block corridor
005) Near the south end of the corridor
006) In the guard room / electronic pass
007) In the guard's cupboard / guard commander's uniform
008) At the north end of the corridor in the cell block
009) In a lift
010) At floor B 2
011) In the cook's washroom
012) In the kitchens / fruity bun, apple tart, dish of leeks
013) In the front lobby
014) At the telephonist's area
015) In the telefax room / torch
016) In the rear lobby
017) By the back door
018) At the southeast corner of the yard
019) Standing close to the east wall
020) In the corner of the yard / man hole cover
021) In a narrow shaft
022) On a big heap of nutty slack
023) Near the oven
024) In a paint store
025) On a ladder in a narrow shaft
026) In the area of the air conditioning plant
027) In an air vent
028) In a dusty air vent
029) In the vine store / bottle of champagne
030) In an air vent running east to west A
031) Crawling along on the knees
032) In an air vent running east to west B
033) In the shower room
034) In the main dormitory / foot pump
035) In the corner of the yard next to a wooden hut
036) Inside the shed / inflatable boat pack, large guard
037) In the corporal of the guard's bedroom
038) In the guards mess
039) Between cans of refuse
040) Near a chute going downwards

041) At a quayside on a pile of kitchen rubbish
042) At the bottom of the quayside steps
043) On a underground lake
044) Further across the lake
045) Near a drowned guard / key
046) In a maze of passages A
047) In a maze of passages B
048) In a maze of passages C
049) At the bottom of the stairs
050) At the top of a flight of stairs
051) In the cell / lucky coin
052) Out on the busy street
053) Sitting in the back of a black taxi
054) Outside a sleazy cafe / a two piece suit
055) In a quiet backstreet outside Joe's cafe
056) Standing at a street vendors cart / shirt, pads, socks, shorts, boots, rosette
057) In a filthy, greasy, lowgrade restaurant
058) Standing at a counter / brown envelope
059) In the backroom of the cafe
060) In a store room / large key, stuffed pork roll
061) In a small corridor
062) In the backyard of a cafe / cracked cup
063) In a small toilet / rusty chain
064) At the top of a flight of stone steps
065) At the bottom of a flight of stone steps
066) At the end of a passage leading east
067) At the inspection area / torch
068) In a small store / pair of waders
069) At the bottom of a long ladder
070) In a low unlit north to south passage
071) At the bottom of a steep and slippery ramp / gasmask
072) In a long north-south passage
073) In a north-south passage
074) At the top of a long shaft
075) In a small room
076) In an oil store
077) Standing on a walkway in a large sewer tunnel
078) At the end of a tunnel
079) In a maze of sewer tunnels A
080) In a maze of sewer tunnels B / paraffin lamp
081) In a maze of sewer tunnels C
082) In a maze of sewer tunnels D
083) In a maze of sewer tunnels E
084) At a junction
085) In the mouth of a tunnel
086) In a main sewer A
087) In a small inspection area / screwdriver
088) At the bottom of a sump hole / brown envelope, map, cutting, matches
089) In a main sewer B
090) At the mouth of a main sewer / small boat
091) In a small boat
092) On a small pier
093) In a short passage
094) Standing on a small landing stage
095) On a door
096) On a sandbank / porkie pie
097) On a busy road next to the river
098) Standing in the centre of a main square
099) In cadoc close
100) In an alleyway A
101) On a building site
102) In a site hut / sledgehammer
103) In an alleyway B
104) In a pub car park
105) In a cellar
106) In the basement of a modern building
107) On a ladder A
108) On a ladder B
109) On a ladder C
110) At the top of the ladder / knife
111) In the lift
112) On the roof of the large building / armed guard, bunch of keys
113) In an explosive store / plastic explosive
114) In an office


Double 'H'
mapped by
Software
Plan zu
MINDBENDER
I + II
left
fall
jump
swim

115) **Standing at cabinet 459**
116) **In an ante-room**
117) **Standing at an alphabetic keypad**
118) **In a large room**
119) **Top of the fire escape**
120) **At the bottom of the fire escape**
121) **In the taxi**



Das waren also unsere Angaben zum Plan. Kommen wir nun zu der schrittweisen Lösung dieses Adventures. Wir starten im Büro des Untersuchungsleiters......

Answer phone, get flagstone, ring bell, go through, drop flagstone, S, S, S, get pass, SW, get uniform, wear uniform, wear pass, NE, N, N, N, N, W, B(space)2, E, E, get leek, eat leek, W, W, W, G, NE, W, get torch, on torch, E, N, N, E, N, N, lift cover, D, D, NW, SW, D, D, E, E, E, U, W, W, D, N, get pump, S, U, E, E, D, W, W, W, U, U, NE, SE, U, U, S, S, W, W, enter hut, get pack, exit hut, E, E, N, N, D, D, NW, SW, D, D, E, E, E, U, W, W, D, N, E, N, N, N, W, D, D, inflate boat, get boat, launch boat, row SE, row SE, row E, get key, row W, row NW, row NW, U, E, E, W, W, U, W, S, S, S, unlock door, open door, drop pump, get coin, E, W, W.
Dieses war der erste Teil des Adventures. Jetzt ist es an der Zeit, den zweiten Teil einzuladen. Und weiter gehts......
Climb in, S, remove uniform, get suit, wear suit, D, E, buy rosette, wear rosette, W, U, W, get envelope, D, W, get roll, eat roll, get key, E, S, unlock door, open door, S, get cup, N, N, E, pull chain, left, D, W, U, get torch, D, E, on torch, E, get waders, wear waders, D, S, S, get gasmask, N, N, U, W, S, S, W, D, W, fill cup, E, U, E, S, oil hinges, drop cup, open door, wear gasmask, S, W, get rope, E, E, S, get lamp, E, S, W, E, S, S, U, E, hook chain, onto lever, drop waders, pull chain, get envelope, open envelope, get map, read map, drop map, get cutting, read cutting, drop cutting, get matches, W.
An dieser Stelle des Adventures ist es von größter Wichtigkeit, den Spielstand abzuspeichern, denn von nun an kann es uns passieren, daß wir mit Ratten konfrontiert werden. Um sie zu verscheuchen, müssen wir die Lampe nach ihnen werfen. Aber leider werden wir manchmal einfach in die Kanalisation gespült und das Spiel ist aus. Wenn das passiert einfach den Spielstand wieder einladen und von dieser Stelle hier nochmals versuchen.
D, W, light lamp, throw lamp, E, U, get screwdriver, D, W, W, board boat, yes, tie rope, to screwdriver, throw rope, yes, jensty, unscrew hinge, get door, S, throw door, into water, jump, swim, U, E, cadoc close, NE, N, E, get sledgehammer, W, S, SW, SE, S, open flaps, D, use sledgehammer, N, U, U, U, U, get knife, D, D, D, D, W, 3, kill guard, get bunch, unlock door, open door, D, D, D, D, D, unlock door, open door, E, get pack, W, U, U, unlock door, open door, E, 459, unlock cabinet, W, W, U, unlock door, open door, E, E, norm returns, E, open hatch, put pack, set timer, close hatch, E, D, get in, answer phone.......
Mit einem mächtigen Knall explodiert die Mindbender Maschine und der Geist der Menschen ist wieder frei. Mindbender ist gelöst. Hoffentlich hattet ihr wieder Spaß am Mitspielen und schrittweisem Lösen. Bis zur nächsten Adventureecke hier in der Clubzeitung.....

Harald R. Lack, Heidenauer Straße 5
83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen

Dateiverwaltungs-system(8)

In diesem Teil wird die Beschreibung der Arbeit mit dem Programm DMALPHANUM fortgesetzt.
Ausgangsmaterialien sind das Teilbild aus dem vorhergehenden Teil (siehe aber auch Seite 14) und die Tabelle der Funktionstasten, aus der die Zuordnung der einzelnen Funktionen zu den Menüpunkten hervorgeht, aus diesem Teil. An jedem Menüpunkt sind nur die Funktionen erlaubt, die aus der Tabelle hervorgehen. Wird eine nicht erlaubte Funktionstaste betätigt, dann stellt sich BORDER auf Rot ein und es wird die Betätigung einer erlaubten Taste am selben Menüpunkt erwartet.
Aus Umschaltgründen wurde auf die Benutzung der Kursorpositionierungstasten (Pfeiltasten) verzichtet. In der Regel werden mehr Kursorpositionierungen nötig sein als Zeicheneingaben, weil nur kleine Korrekturen auszuführen sind. Daher war es aber wiederum nötig, dem Specci zu sagen, wann z.B. die Betätigung der Taste „o" nicht als Funktion „Kursor nach oben bewegen" zu verstehen ist, sondern als Eingabe des Zeichens „o" auf die aktuelle Kursorposition. Das wird über die Auswahl eines der vier möglichen Eingabemodi realisiert.
Die Anzeigen „E", „G" und „S", von denen am Schluß des vorhergehenden Teiles gesprochen wurde, stehen der Reihe nach für die Tasten ENTER, GRAPHICS und SYMBOLSHIFT. Über diese Tasten wird der Zeicheneingabemodus festgelegt. Sie sind deshalb nur am Menüpunkt 1 relevant. Aus diesem Grunde erscheint der Kursor nur an diesem Menüpunkt, weil nur hier die Eingabe der Zeichen des Speccizeichensatzes erlaubt ist. Der Lauf des Kursors ist so programmiert, daß er fortlaufend das ganze Netzeingabefeld vorwärts und rückwärts, hoch und runter durchlaufen kann. Da der Specci mit seinem BASIC nicht sehr schnell ist, dauert es etwa zwei Sekunden, bis der Kursor (rot) seine nächste Position erreicht hat. Wenn der nächste Tastendruck zu schnell kommt, dann stellt sich BORDER auf Rot. Es wird gewartet, bis der Kursor wieder erscheint und drückt dann die entsprechende Taste nochmals. Im Teilbild ist zu sehen, wie weit die Eingaben bzw. Positionierungen schon erfolgt sind.
Die anderen Funktionstasten erklären sich über ihre Beschreibung selbst. Links oben hinter der Laufwerksangabe wird immer das Zeichen abgebildet, das bei der Eingabe an die aktuelle Kursorposition gesetzt wird. Wird dagegen eine Funktionstaste betätigt, erscheint das ihr entsprechende Zeichen links oben hinter der Spurangabe. Das dient als Merkeinrichtung für die zuletzt betätigte Taste.
Nun zu der Zeicheneingabe selbst. Es sind (bis auf eine Ausnahme) alle Zeichen des Speccizeichensatzes eingebbar. Das betrifft die Dezimalcodes von 32 bis 164. Die Ausnahme betrifft die Doppelzeichen mit den Dezimalcodes 199 bis 201, weil diese Zeichen nicht in einem Pixelfeld von 8 x 8 Pixeln darstellbar sind. Im Text sind diese Doppelzeichen als Einzelzeichen eingebbar. Nun zu den vier Eingabemodi.

Modus 0: Anzeige: Keine Anzeige von E, G oder S (Leerzeichen). In diesem Modus können keine Funktionen ausgeführt werden. Es werden nur Zeicheneingaben realisiert.
Durch Betätigung der ENTER-Taste werden die Modi 2 und 3 immer ausgeschaltet. Mehrmalige Betätigung der ENTER-Taste schaltet dagegen zwischen den Modi 0 und 1 hin und her.
Eingebbare Zeichen: Zeichen mit den Dezimalcodes von 32 bis 90 und 94 bis 122.
1.) Leerzeichen ! „ # % & ´ ( ) * + , - . /
2.) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
3.) : ; < = > ? @
4.) A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

D:2 T:0 S:2 P64000		A FA00 K FA00 E FA7F 1 —64000—64000—64127— 1 3 5 7 9 B D F 0 2 4 6 8 A C E							
DMC	0	▮D	R1	Ur	be	fe	hl	e1	13
T	1	29	80	01	14	07	12	05	19
e i l	2	98	14	07	00	10	10	01	40
↓	3	02	04	00	10	10	64	00	14
1	4	DD	R1	Ur	be	fe	hl	e2	13
	5	29	80	01	14	08	28	05	19
001	6	98	12	43	00	20	50	03	30
E	7	05	07	00	20	50	64	00	33

5.) a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

6.) ^ _ £

Modus 1: Anzeige: E (Anfangsstellung) (Betätigung der ENTER-Taste s. o.!).

Eingebbare Zeichen: Es können die Zeichen des Modi 0 mit Ausnahme der in der Funktionstabelle aufgeführten Zeichen der Tasten b, d, e, f, i, l, n, o, r, s, u, v, w, x und z eingegeben werden.

Die Tasten d, l, o, r, u und w sind nur als Funktionstasten erlaubt.

Modus 2: Anzeige: G. In diesen Modus gelangt man, wenn CAPSSHIFT und GRAPHICS gleichzeitig betätigt werden. Durch Betätigen von ENTER oder CAPSSHIFT gleichzeitig mit SYMBOLSHIFT wird dieser Modus wieder verlassen.

Eingebbare Zeichen: 1.) Alle Grafikzeichen auf den Tasten 1 bis 0

2.) Mit der gleichzeitigen Betätigung von CAPSSHIFT alle inversen Grafikzeichen auf den Tasten 1 bis 0.

3.) Alle benutzergewählten Grafikzeichen auf den Tasten A bis U.

Modus 3: Anzeige: S. In diesen Modus gelangt man, wenn CAPSSHIFT und SYMBOLSHIFT gleichzeitig betätigt werden. Durch Betätigen von ENTER oder CAPSSHIFT gleichzeitig mit GRAPHICS wird dieser Modus wieder verlassen.

Eine Korrektur oder Modifizierung bedeutet die Eingabe von Zeichen in dem jeweiligen Eingabemodus zur Überschreibung der vorherigen Zeichen. Soll diese Änderung auf die Diskette an die aktuelle Spur- und Sektorposition zurückgeschrieben werden, ist mit der w-Funktion in das Menü 2 zu wechseln und mit der s-Funktion das Zurückschreiben zu veranlassen. Danach befindet man sich automatisch im Menü 3. Um sich davon zu überzeugen, daß das Zurückschreiben ordnungsgemäß erfolgt ist, kann man z. B. folgendermaßen vorgehen:

1. Mit der n-Funktion ist der Folgesektor auf den HS-Bereich 64000 einzulesen, damit der alte Inhalt überschrieben wird.
2. Mit der z-Funktion ist der vorherige Sektor, in dem die Korrektur veranlaßt wurde, erneut einzulesen. Automatisch befindet man sich nach jedem Einlesen eines Sektors wieder im Menü 1. Gegebenenfalls ist dann noch mit der b-Funktion (Vorher ist mit 2 x w-Funktion in das Menü 3 zu wechseln!) das Teilbild abzubilden, in dem die Korrektur erfolgte.

Es ist natürlich egal, aus welchem Teilbild heraus die s-Funktion gegeben wird, denn es werden immer ab HS-Speicher 64000 512 Bytes auf die Diskette an die aktuelle Spur- und Sektorposition zurückgeschrieben. Die Funktionen b, v, n und z im Menü 3 führen nach ihrer Ausführung immer zum Menü 1 zurück. Wird mit diesen Funktionen versucht, Teilbilder bzw. Sektoren über die Grenzteilbilder bzw. Grenzsektoren hinaus einzulesen, dann verbleibt alles so, als ob die Funktionstaste nicht betätigt worden wäre. Selbstverständlich wird z.B. auf den Sektor 10 der Spur 3 bei der n-Funktion der Sektor 1 der Spur 4 eingelesen und bei der z-Funktion z.B. auf den Sektor 1 der Spur 25 wird der Sektor 10 der Spur 24 eingelesen. Wenn die e-Funktion veranlaßt wird, endet das Programm. Das letzte Teilbild erlischt aber nicht plötzlich, sondern erst nach dem Ablauf einiger Sekunden.

Taste	Funktion an den Arbeitsmenüpunkten (Kurz Menüpunkt oder Menü genannt.) Gilt für die Programme DMALPHANUM und DMHEXADEZI.
	Arbeitsmenüpunkt 1 Nur hier ist die Eingabe der Zeichen des Speccizeichensatzes erlaubt!
w	Weiter zum nächsten Arbeitsmenüpunkt (Menüpunkt 2)
r	Kursor um einen Schritt nach rechts positionieren
l	Kursor um einen Schritt nach links positionieren
o	Kursor um einen Schritt nach oben positionieren
u	Kursor um einen Schritt nach unten positionieren
d	Bildinhalt ausdrucken
	Arbeitsmenüpunkt 2
s	HS-Inhalt ab 64000 in der Länge von 512 Bytes in den Einlesesektor zurückschreiben
w	Weiter zum nächsten Arbeitsmenüpunkt (Menüpunkt 3)
x	Zurück zum vorhergehenden Arbeitsmenüpunkt (Menüpunkt 1)
	Arbeitsmenüpunkt 3
b	Nächstes Sektorviertel abbilden
v	Vorhergehendes Sektorviertel abbilden
d	Bildinhalt ausdrucken
n	Nächsten Sektor einlesen und das erste Sektorviertel abbilden
z	Vorhergehenden Sektor einlesen und das erste Sektorviertel abbilden
x	Zurück zum vorhergehenden Arbeitsmenüpunkt(Menüpunkt 2)
i	Zurück im Programm zur Eingabe ab der Pufferadresse
f	Zurück im Programm zur Eingabe ab der Spur
e	Programm beenden

Diese Tabelle beinhaltet die Zuordnung einzelner Tasten zu bestimmten Funktionen in Abhängigkeit von dem jeweiligen Arbeitsmenüpunkt.

(Fortsetzung folgt)

Erwin Müller, Strehlener Straße 6 B, 01609 Dresden